https://kalaasamiksha.in/
Kalaa Samiksha - Volume 01, No 05, PP 185-195 (Total PP 11)
ISSN : 3107- 4936(Online)
Frequency – Monthly
Ahmad et al. — The Evolution of New Media Art in Indian Art

The Evolution of New Media Art in Indian Art: A Journey from Tradition to Innovation (भारतीय कला में न्यू मीडिया कला का विकास: परंपरा से नवाचार तक की यात्रा)

Meraj Ahmad [a]*****, **Dr. Vineeta Yadav**[b]

[a] *Research Scholar, Department of Painting, Daau Dayal Mahila PG College, Firozabad*
[b] *Head of Department, Department of Painting, Daau Dayal Mahila PG College, Firozabad*
[a]*Email: ma616831@gmail.com*

Abstract

The emergence of New Media Art in the Indian art landscape has been a significant phenomenon in recent decades, reflecting a dynamic dialogue between traditional art forms and technological innovation. This concise article explores the evolution of New Media Art in India, shedding light on its historical roots, contemporary expressions, and future possibilities. The journey from art's initial resistance to technology to its current seamless integration is examined, demonstrating how digital tools are not only transforming the creation of art but also reshaping the ways it is appreciated, consumed, and acquired. It highlights various forms including interactive installations, video art, digital performance, and Artificial Intelligence-powered art. Through the works of prominent Indian artists like Asim Waqif, Farah Mulla, and Nalini Malani, this article elucidates how these artists have utilized their unique backgrounds and perspectives to offer socio-cultural commentary, environmental concerns, and a deeper exploration of the human experience. It argues that New Media Art is not merely a trend, but a testament to the continuously evolving nature of Indian art, offering artists unlimited opportunities to explore new aesthetics and connect with a global audience.

भारतीय कला परिदृश्य में न्यू मीडिया कला का उदय हाल के दशकों में एक महत्वपूर्ण घटना रही है, जो पारंपरिक कला रूपों और तकनीकी नवाचार के बीच एक गतिशील संवाद को दर्शाती है। यह सारगर्भित लेख भारत में न्यू मीडिया कला के विकास की पड़ताल करता है, इसकी ऐतिहासिक जड़ों, समकालीन अभिव्यक्तियों और भविष्य की संभावनाओं पर प्रकाश डालता है। प्रौद्योगिकी के साथ कला के प्रारंभिक प्रतिरोध से लेकर उसके वर्तमान सहज एकीकरण तक की यात्रा की जांच की गई है, जिसमें दिखाया गया है कि कैसे डिजिटल उपकरण न केवल कला के निर्माण को बदल रहे हैं बल्कि इसकी सराहना, उपभोग और खरीद के तरीकों को भी नया रूप दे रहे हैं। यह इंटरेक्टिव इंस्टॉलेशन, वीडियो आर्ट, डिजिटल प्रदर्शन, और आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस-संचालित कला सहित विभिन्न रूपों पर प्रकाश डालता है। असीम वकीफ, फराह मुल्ला और नलिनी मलानी जैसे प्रमुख भारतीय कलाकारों के कार्यों के माध्यम से, यह लेख इस बात पर प्रकाश डालता है कि कैसे इन कलाकारों ने अपनी अनूठी पृष्ठभूमि और दृष्टिकोण का उपयोग करके सामाजिक-सांस्कृतिक टिप्पणी, पर्यावरणीय चिंताओं और मानव अनुभव की गहरी पड़ताल की है। इसका तर्क है कि न्यू मीडिया कला केवल एक प्रवृत्ति नहीं है, बल्कि भारतीय कला की निरंतर विकसित होती प्रकृति का एक प्रमाण है, जो कलाकारों को नए सौंदर्यशास्त्र का पता लगाने और एक वैश्विक दर्शक वर्ग से जुड़ने के लिए असीमित अवसर प्रदान करती है।

Keywords: New Media Art, nteractive Installation, Sound Art, Digital Art, Feminist Art

न्यू मीडिया कला, संवादात्मक स्थापना, ध्वनि कला, डिजिटल कला, नारीवादी कला

Received: 8/4/2025
Published: 8/31/2025
----
* Corresponding author.

परिचय

कला में निरंतर नवाचार होता रहा है। पाषाण युग की गुफा चित्रों से लेकर पुनर्जागरण के भित्ति चित्रों तक, और फिर फोटोग्राफी और सिनेमा के आगमन तक तकनीकी उन्नति के साथ कलात्मक अभिव्यक्ति के लिए नए रास्ते मिले हैं। यह एक सहजीवी संबंध है, जहाँ प्रौद्योगिकी कला को सक्षम बनाती है और कला प्रौद्योगिकी की सीमाओं को आगे बढ़ाती है। भारत में इससे कलात्मक संभावनाओं का एक अनूठा संलयन होता है।

न्यू मीडिया कला केवल एक विशिष्ट शैली या माध्यम तक सीमित नहीं है, बल्कि एक व्यापक शब्द है जिसमें डिजिटल प्रौद्योगिकी के महत्वपूर्ण अनुप्रयोग शामिल हैं। यह पारंपरिक कला अभ्यास से एक मौलिक बदलाव का प्रतिनिधित्व करता है, जो कलाकारों को नए उपकरणों, तकनीकों और अवधारणाओं के साथ प्रयोग करने की अनुमति देता है जो पहले अकल्पनीय थे। यह लेख भारतीय कला में न्यू मीडिया कला के विकास की पड़ताल करेगा, इसकी शुरुआत को चिह्नित करने वाले प्रारंभिक प्रतिरोध से लेकर आज इसके विविध और सशक्त रूपों तक।

2. प्रौद्योगिकी का कलात्मक प्रभाव

शुरुआत में, प्रौद्योगिकी को अक्सर कलात्मक शुद्धता के लिए एक खतरे के रूप में देखा जाता था, जिससे संदेह और अस्वीकृति पैदा होती थी। हालांकि, जैसे-जैसे कंप्यूटर प्रौद्योगिकी अधिक सुलभ और परिष्कृत होती गई, कलाकारों ने इसकी क्षमता को एक उपकरण और एक माध्यम दोनों के रूप में पहचानना शुरू कर दिया। यह स्वीकृति क्रमिक थी लेकिन अनिवार्य थी, जिससे ऐसी प्रथाओं का उदय हुआ जो रचनात्मक प्रक्रिया और उत्पादन के एक अनिवार्य हिस्से के रूप में कंप्यूटर प्रौद्योगिकी को नियोजित करती हैं।

यह परिवर्तन न केवल कला के उत्पादन को प्रभावित करता है, बल्कि जिस तरह से कला की सराहना की जाती है, साझा की जाती है, उपभोग की जाती है और खरीदी जाती है, उसे भी प्रभावित करता है। इंटरनेट ने कला को पहले से कहीं अधिक सुलभ बना दिया है, जिससे कला क्षेत्र को एक बड़ा और अधिक विविध दर्शक वर्ग मिल गया है। कलाकार अब अपने काम का सीधे विपणन और बिक्री कर सकते हैं, अक्सर भौतिक प्रदर्शनियों के प्रबंधन से जुड़ी कठिनाइयों के बिना। संग्रहालय और गैलरी भी अपने संग्रह को ऑनलाइन प्रदर्शित कर रहे हैं, जिससे कला के प्रति दर्शकों की सहभागिता का लोकतंत्रीकरण हो रहा है।

पिछले कुछ दशकों में, कला और प्रौद्योगिकी के इस संलयन ने कई उल्लेखनीय प्रगति की है:

- **भौतिकता से अदृश्यता तक:** भारी मशीनों के उन्नीसवीं सदी से लेकर लघुकरण और माइक्रोचिप की बीसवीं सदी तक, तकनीकी उन्नति समकालीन कला को अपने सहसंबंधित दृष्टिकोणों के साथ संकलित करने के चरण तक पहुँच गई है।
- **सृजन प्रक्रिया का परिवर्तन:** कंप्यूटर के उपयोग ने कलाकारों के काम करने के तरीके को बदल दिया है। मल्टीमीडिया सॉफ्टवेयर एनीमेशन, ड्राइंग और ऑडियो को एक ही स्क्रीन पर एक साथ करने में सक्षम बनाता है, जिससे उत्पादन समय और लागत में काफी कमी आती है।

- **एक नए सौंदर्यशास्त्र का उद्भव:** प्रौद्योगिकी के निरंतर विकास ने एक नए सौंदर्यशास्त्र को जन्म दिया है, जिसमें कलाकार अक्सर इंटरनेट के ऑनलाइन आभासी दुनिया में काम करना पसंद करते हैं, आभासी और वास्तविक के मिश्रण पर टिप्पणी करते हैं, और अपने कार्यों के प्रसार और पहुंच के बारे में सवाल करते हैं। समानांतर ब्रह्मांड।

हालांकि, यह ध्यान रखना महत्वपूर्ण है कि प्रौद्योगिकी, चाहे कितनी भी परिष्कृत क्यों न हो, कभी भी मानवीय बुद्धि को पूरी तरह से प्रतिस्थापित नहीं कर सकती है। कलाकार कला के उत्पादन की आवश्यकता से कभी भी अधिशेष नहीं होगा, भले ही कंप्यूटर जैसे तकनीकी उपकरण हों। प्रौद्योगिकी एक उपकरण बनी हुई है, कलाकार का हाथ है, रचनात्मक दृष्टि का स्रोत नहीं।

3. न्यू मीडिया कला के विविध रूप

न्यू मीडिया कला एक विविध क्षेत्र है जिसमें कलात्मक अभिव्यक्तियों की एक विस्तृत श्रृंखला शामिल है। इस क्षेत्र में कुछ उल्लेखनीय श्रेणियां और उनका विकास इस प्रकार है:

3.1 डिजिटल कला

डिजिटल युग के आगमन के साथ, कला में नए रास्ते खुल गए हैं। नई मीडिया प्रौद्योगिकी स्व-उत्पादक और स्व-संशोधित छवियों, ग्रंथों और ध्वनियों के संदर्भ में विशाल गुंजाइश प्रदान करती है। डिजिटल दुनिया चीजों की सीमाओं से बंधी नहीं है। आप मानव आंख से देखे जा सकने वाले सभी रंग प्राप्त कर सकते हैं, उनकी जीवंतता और चमक बदल सकते हैं, और उन्हें बिना किसी निशान के मिला सकते हैं और मिटा सकते हैं।

यद्यपि डिजिटल कला पारंपरिक कला के नियमों से बंधी नहीं है, यह अक्सर वास्तविक का अनुकरण करती है, और पूरी प्रक्रिया को अधिक सहज बनाती है। यह सौंदर्य और सौंदर्य अनुभव के एक नए रूप के लिए कलात्मक खोज को सुगम बनाता है। यह अमूर्त निर्माणों को एक पूरी तरह से नए और सुंदर वास्तविकता में बदल देता है। और एल्गोरिदम विकसित करने की पूरी प्रक्रिया, अपने आप में, अत्यधिक कल्पनाशील है; और वह भी कला है, जैसा कि 'भारत के प्राचीन ऋषियों' के अनुसार है।

आज कलाकारों के पास डिजिटल माध्यम और अन्य साधनों के माध्यम से अपने विचारों, भावनाओं, कल्पनाओं, महत्वाकांक्षाओं आदि को व्यक्त करने के लिए कई और विकल्प हैं। नई तकनीक के आगमन के साथ, कला अपनी अभिव्यक्ति में अधिक बौद्धिक हो सकती है, फिर भी, यह अपनी संवेदनशीलता को खो नहीं सकती है। अंत में, यह अनिवार्य रूप से मानवीय प्रतिक्रिया से जुड़ा है जो यह उत्पन्न करता है। इस प्रकार, नई प्रौद्योगिकियों के डिजिटल युग में भी, अभिसरण, इंटरैक्टिव प्रवाह आदि की सभी संभावनाओं के साथ, कला, संक्षेप में, अभी भी अपने सार्वभौमिक चरित्र को बरकरार रखती है।

3.2 वीडियो कला

वीडियो कला कलात्मक अभिव्यक्ति के एक सार्वभौमिक रूप के साथ-साथ अपने स्वयं के कलाकारों और वाक्यविन्यास के साथ एक अस्थायी रूप से बाधित कलात्मक आंदोलन दोनों को संदर्भित करती है। अब यह आधुनिक कला के इतिहास में एक महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है। लेकिन 1960 के दशक में अपनी स्थापना के बाद से, वीडियो कला में महत्वपूर्ण विकास देखा गया है और नई प्रौद्योगिकी प्रगति के कारण लगातार खुद को नया रूप दे रही है।

वीडियो कलाकार कलात्मक उत्पादन के लिए डिजिटल रूप से कोडित सूचना सामग्री का भी उपयोग कर सकते हैं। इंटरेक्टिव इंस्टॉलेशन और डिजिटल कलाकृतियां बनाते समय, ये कलाकार सूचना सामग्री, मल्टीमीडिया, आभासी वास्तविकता, कंप्यूटर दृष्टि, डिजिटल संगीत और ध्वनि, और अन्य प्रौद्योगिकियों, साथ ही इंटरनेट, प्रस्तुति उपकरण और भंडारण सरणियों जैसे उपलब्ध सूचना और संचार अवसंरचना का उपयोग करते हैं।

1990 के दशक से, डिजिटलीकरण ने समकालीन समाजों की सामूहिक कल्पना को तेजी से आकार दिया है। डिजिटल प्रौद्योगिकी में तेजी से सुधार और दुनिया भर में इन प्रौद्योगिकियों का उपयोग करने के नाटकीय रूप से भिन्न साधनों को देखते हुए, सिनेमा, फोटोग्राफी, टेलीविजन और वीडियो की पारंपरिक श्रेणियां असतत मीडिया के रूप में अब समझ में नहीं आती हैं।

आज, वीडियो कला अपनी स्वयं की परंपराओं और इतिहास के साथ कलात्मक सृजन का एक वैध साधन मानी जाती है। यह कई अलग-अलग रूप लेती है, जैसे दीर्घाओं के लिए मूर्तियां और इंस्टॉलेशन, जिसमें टेलीविजन, प्रोजेक्टर या कंप्यूटर हार्डवेयर, प्रदर्शन कला की रिकॉर्डिंग और टेप, डीवीडी या डिजिटल फ़ाइल वितरण के लिए विशेष रूप से बनाए गए काम शामिल हैं। यह नाट्य सिनेमा या कलाकारों की (या प्रयोगात्मक) फिल्मों के साथ भ्रमित नहीं होना चाहिए; इसे पारंपरिक अर्थों में एक प्रवृत्ति के बजाय एक शैली के रूप में माना जाता है।

3.3 वीडियो इंस्टॉलेशन

पैइक और वोस्टेल द्वारा शुरुआती टेलीविजन मूर्तियां, जिन्होंने बाद के 'वीडियो इंस्टॉलेशन कार्यों' का आधार बनाया, ने आधार तैयार किया। समकालीन वीडियो कला के दो प्रकार जो आमतौर पर दीर्घाओं में प्रदर्शित होते हैं, वे 'इंस्टॉलेशन' और 'सिंगल-चैनल' (एक-स्क्रीन) कार्य हैं। वीडियो इंस्टॉलेशन को आज गैरी हिल, बिल वायोला और जोन जोनास जैसे कलाकारों को श्रेय दिया जाता है, जिन्होंने उदाहरण के लिए, अपने काम को अंतरिक्ष के भीतर पूरी तरह से एकीकृत करने के लिए एक गैलरी की स्थापत्य विशेषताओं का बड़े पैमाने पर उपयोग किया।

प्रदर्शन प्रौद्योगिकियों के विकास का उत्पादन किए जा रहे काम की प्रकृति पर महत्वपूर्ण प्रभाव पड़ा है। 1990 के दशक में, जैसे-जैसे डिजिटल प्रौद्योगिकी उन्नत हुई, कलाकार उच्च-परिभाषा वीडियो को दोहरा सकते थे, जिसके परिणामस्वरूप एक इंटरैक्टिव वातावरण का निर्माण हुआ जो हमेशा बदल रहा था।

3.4 डिजिटल मीडिया और प्रदर्शन

1980 के दशक के अंत तक, डिजिटल प्रौद्योगिकी ने मुख्यधारा की संस्कृति में महत्वपूर्ण घुसपैठ करना शुरू कर दिया था। कंप्यूटर शक्ति में बढ़े और दृश्य और ध्वनि मीडिया को चलाने और हेरफेर करने की क्षमता प्राप्त की, भले ही वे आकार और लागत में लगातार कम होते गए। इलेक्ट्रॉनिक संगीत, वीडियो कला, प्रदर्शन कला और रंगमंच की दुनिया से उभरे कलाकारों के एक अलग समूह ने लाइव प्रदर्शनों में नई डिजिटल प्रौद्योगिकियों को एकीकृत करना शुरू कर दिया।

यह समझना महत्वपूर्ण है कि बातचीत किसी प्रकार की गतिविधि पर निर्भर करती है और यह कि इस गतिविधि की प्रक्रियात्मक शक्ति इसके कम्प्यूटेशनल घटक से परे फैली हुई है। यह मनुष्यों और बिट मशीनों के बीच साझा किया जाता है। यही कारण है कि इंटरेक्टिव टेक्स्ट को एक 'टेक्स्टुअल मशीन' के निरंतर संचालन के परिणाम के रूप में वर्णित किया गया है जो दोनों की सगाई पर निर्भर करता है (अरसेट 1997)।

3.5 आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस और कला

हाल के वैज्ञानिक प्रगति के परिणामस्वरूप कृत्रिम बुद्धिमत्ता में नए एल्गोरिदम और उच्च-प्रदर्शन उपकरण विकसित किए गए हैं। कलाकारों के लिए, लोगों और कृत्रिम बुद्धिमत्ता के बीच एक उपकरण के रूप में बढ़ती बातचीत प्रेरणा के लिए नए अवसर देती है। AI कलाकृति बनाना आसान बना देगा और ऐसे विचार जो अक्सर पहले अकल्पनीय थे, अब सभी के लिए उपलब्ध होंगे। कला के निर्माण में AI की भूमिका एक उपकरण की है, न कि कलाकार की, जैसे ब्रश पेंटिंग के लिए है, और पियानो संगीत के लिए है। और लोग इसका उपयोग कैसे करते हैं, यह निर्धारित करेगा कि इसका रचनात्मक रूप से कितना उपयोग किया जा सकता है।

नई प्रौद्योगिकियां, विशेष रूप से कृत्रिम बुद्धिमत्ता, रचनात्मक प्रक्रियाओं की प्रकृति को नाटकीय रूप से बदल रही हैं। कंप्यूटर का व्यापक रूप से विज्ञान, संगीत, वास्तुकला और ललित कला जैसे रचनात्मक क्षेत्रों में उपयोग किया जाता है। वास्तव में, एक कंप्यूटर का उपयोग पहले से ही कैनवास, ब्रश, संगीत वाद्ययंत्र आदि के रूप में किया जा सकता है।

4. भारतीय संदर्भ में न्यू मीडिया कला की प्रासंगिकता

भारतीय समकालीन कला ने हाल के वर्षों में न्यू मीडिया प्रौद्योगिकी के आगमन के साथ एक महत्वपूर्ण परिवर्तन किया है। कलाकारों ने अपने कार्यों में डिजिटल मीडिया को शामिल करने की संभावनाओं का पता लगाना शुरू कर दिया है, जिसके परिणामस्वरूप एक अधिक गतिशील और संवादात्मक कला रूप बन गया है। इसने कलाकारों के लिए विभिन्न माध्यमों और तकनीकों के साथ प्रयोग करने के नए रास्ते खोल दिए हैं, जिससे उन्हें पारंपरिक कला रूपों की सीमाओं को आगे बढ़ाने की अनुमति मिली है। सोशल मीडिया प्लेटफॉर्म और ऑनलाइन दीर्घाओं के उदय के साथ, कलाकार अब अपने कार्यों को एक वैश्विक दर्शक वर्ग तक प्रदर्शित करने में सक्षम हैं, जिससे भारतीय समकालीन कला पहले से कहीं अधिक सुलभ हो गई है।

यह बदलाव, जिसमें पारंपरिक कला अभ्यास से लेकर मीडिया-एकीकृत रूपों जैसे इंस्टॉलेशन कला, वीडियो कला, प्रदर्शन कला, वैचारिक कला और न्यू मीडिया कला तक शामिल है, भारत के आर्थिक उदारीकरण से काफी प्रभावित हुआ है। इसने कला बाजार के माध्यम से अंतरराष्ट्रीय स्तर पर केंद्रित कलाकारों को एक विशेष समकालीन भारतीय कला दुनिया के राजदूतों के रूप में संरेखित करने में सक्षम बनाया, ऐसे कलाकृतियां बनाईं जो सार्वभौमिक रूप से समझी जाने वाली मुद्दों और वैश्वीकरण के सौंदर्यशास्त्र के बारे में अधिक सीधे बात करती थीं। कोच्चि-मुज़िरिस बिएननेल (KMB) जैसे आयोजनों ने भारतीय कला को वैश्विक मंच पर लाने में महत्वपूर्ण भूमिका निभाई है, जिससे भारत की समकालीन कला के लिए निवेश में उछाल आया है।

न्यू मीडिया कला प्रौद्योगिकी में प्रौद्योगिकी की उन्नति अंतरक्रियाशीलता, अंतर-संयोजकता, जनरेटिव, गैर-रेखीयता, सहयोगात्मक और कला, कलाकारों और दर्शकों के माध्यम से immersive अनुभव विकसित कर रही है। यह मानव जीवन और अनुभव के लगभग सभी पहलुओं को प्रभावित करता है।

4.1 अंतरक्रियाशीलता

संवादात्मक कला किसी भी प्रकार की कला है जिसमें दर्शक रचनात्मक प्रक्रिया में शामिल होता है। यह कलाकार और "दर्शक" के बीच पारंपरिक सीमा को चुनौती देने का प्रयास करता है। यह एक भौतिक माध्यम का उपयोग कर सकता है,

जैसा कि इंस्टॉलेशन कला के मामले में होता है, या यह पूरी तरह से डिजिटल और इंटरनेट-आधारित हो सकता है। संवादात्मक कला अक्सर दर्शक की क्रियाओं के प्रति प्रतिक्रियाओं को नियंत्रित करने के लिए कंप्यूटिंग शक्ति का उपयोग करती है। 1990 के दशक में डिजिटल प्रौद्योगिकी पर्याप्त रूप से उन्नत होने पर संवादात्मक इंस्टॉलेशन बनाने में रुचि बढ़ी।

4.2 अंतर-संयोजकता

अंतरक्रियाशीलता और कनेक्टिविटी मिलकर अंतर-संयोजकता बनाती हैं। इस शब्द से, हम कनेक्शनों और संभावित अंतःक्रियाओं के एक निरंतरता के आयाम और नेटवर्क वाले कंप्यूटरों के मध्यस्थता के माध्यम से मशीनों, मनुष्यों या अन्य संस्थाओं के साथ जुड़ने की क्षमता दोनों को संदर्भित करते हैं। ऐसी तकनीकों को शामिल करना जो केवल रचनात्मक अभिव्यक्ति की विशिष्ट नहीं हैं, डिजिटल कला लगातार विकसित हो रही है और जिस तरह से इसे उत्पादित, वितरित और देखा जाता है, उसमें मौलिक है।

4.3 जनरेटिव कला

कोडिंग कला, संवादात्मक कला, या जनरेटिव डिजाइन न्यू मीडिया कला के अन्य नाम हैं जिन्हें "जनरेटिव कला" के रूप में जाना जाता है। जनरेटिव कला की सुंदरता यह है कि यह सृजन के लिए अनंत अवसर प्रदान करती है। उपयोगकर्ता या कलाकार एक प्रक्रिया शुरू करता है, जिसे वे फिर लागू करते हैं। जनरेटिव कला अक्सर समकालीन कला से संकेत लेती है, विशेष रूप से पॉप कला, जो अक्सर साफ ज्यामितीय पैटर्न का उपयोग करती है।

4.4 गैर-रेखीयता

गैर-रेखीय मीडिया ऑडियो-विजुअल सामग्री है जो दर्शक की बातचीत की अनुमति देती है, जैसे वीडियो ऑन डिमांड जैसी सेवा के माध्यम से देखने के लिए टेलीविजन कार्यक्रम चुनना, वीडियो गेम खेलना, वेबसाइट नेविगेट करना, या सोशल मीडिया पर संवाद करना।

4.5 सहयोगात्मक कला

सहयोगात्मक कला कलाओं में सार्वजनिक भागीदारी को व्यापक और विविध बनाती है, जिससे अधिक भागीदारी संभव होती है और समाज में कला के योगदान को बढ़ाया जाता है। यह प्रत्येक प्रतिभागी की प्रतिभा और अनुभवों का उपयोग करके रचनात्मक अभिव्यक्ति को बढ़ावा देता है जो उनके लिए सबसे महत्वपूर्ण है। सहयोगात्मक कला अभ्यास में, कलाकार और समुदाय अक्सर लंबे समय तक कला बनाने के लिए मिलकर काम करते हैं।

4.6 इमर्सिव अनुभव

इमर्सिव कला किसी एक दर्शक के दृष्टि क्षेत्र से अधिक होती है। यह एक पेंटिंग, एक फ्रेम द्वारा बंधी हुई छवि, या एक मूर्तिकला की तरह नहीं है; एक रूप कई कोणों से चिंतन के लिए खुलता है लेकिन फिर भी दर्शक की दृष्टि की एक वस्तु के रूप में निश्चित है। यह अक्सर सुनने, छूने, सूंघने और देखने की अपील करता है।

"इमर्सिव अनुभव" के दौरान एक व्यक्ति को एक नई या बढ़ी हुई दुनिया में खींचा जाता है, जो दैनिक जीवन को बेहतर बनाने के लिए प्रौद्योगिकी का उपयोग करता है (इसे और अधिक दिलचस्प या सुखद बनाकर)। वे अक्सर एक या अधिक परस्पर जुड़ी प्रौद्योगिकियों का उपयोग करते हैं।

5. भारतीय न्यू मीडिया कला में अग्रणी कलाकार

भारत में कई कलाकार हैं जिन्होंने न्यू मीडिया कला के विकास में महत्वपूर्ण योगदान दिया है। यहाँ कुछ प्रमुख कलाकारों और उनके काम पर चर्चा की गई है:

5.1 असीम वकीफ

असीम वकीफ (जन्म 1978, हैदराबाद) दिल्ली में रहने वाले एक अंतर-विषयक, बहु-विषयक और पार-विषयक समकालीन भारतीय कलाकार हैं। उन्होंने दिल्ली के स्कूल ऑफ प्लानिंग एंड आर्किटेक्चर से वास्तुकला का अध्ययन किया। कलाकार के रूप में कला क्षेत्र में आने से पहले, उन्होंने फिल्म और टेलीविजन निर्देशक के रूप में काम किया और वीडियो और वृत्तचित्र बनाए।

वकीफ का काम पारिस्थितिकी, डिजाइन, वास्तुकला और कला के कई उप-क्षेत्रों से प्रभावित है। वह मुख्य रूप से **स्थल-विशेष (site-specific) या अंतःक्रियात्मक (interactive) इंस्टॉलेशन और मूर्तियां** बनाते हैं, जो अक्सर त्यागी गई या बेकार सामग्री, जैसे बांस, रस्सी, तार, या कबाड़ धातु से बनाई जाती हैं। उनके काम शहरी डिजाइन, सार्वजनिक स्थानों पर कब्जा करने की राजनीति, और पर्यावरणीय स्थिरता जैसे विषयों पर शक्तिशाली टिप्पणी करते हैं।

प्रमुख कार्य:

- **'ज़ुक 1' (Zuk 1, 2012):** बांस और रस्सी का उपयोग करके बनाई गई एक स्थल-विशेष स्थापना, जो भारत में बांस के बहुमुखी उपयोग और स्वदेशी वास्तुकला में कलाकार की रुचि को दर्शाती है। यह सामग्री, पैमाने और पर्यावरणीय प्रभाव के बारे में चर्चा को प्रेरित करती है।

- **'बामसेरा बामसी' (Bamsera Bamsi, 2017 से चल रहा):** बांग्लादेश में एक विशाल जीवित मूर्तिकला परियोजना जिसमें बांस के पौधे लगाए गए हैं। जैसे-जैसे बांस बढ़ता है, वकीफ इसे एक मूर्तिकला पवन उपकरण में ढालेंगे जो हवा चलने पर ध्वनि उत्पन्न करेगा। यह प्रकृति, समय और श्रवण अनुभव को कला के साथ एकीकृत करता है।

- **'बोर्डेल मॉन्स्ट्रे' (Bordel Monstre, 2012):** पेरिस के पालाइस डी टोक्यो में एक जटिल अंतःक्रियात्मक मूर्तिकला, जो प्लास्टिक के मलबे और वायरिंग जैसी सामग्रियों का उपयोग करती है। यह काम दर्शकों को यांत्रिक पैडल और इलेक्ट्रॉनिक पैनलों के माध्यम से सभी पांच इंद्रियों को संलग्न करके सक्रिय रूप से बातचीत करने के लिए आमंत्रित करता है।

- **'जमुना नदी की ओर से विरोध' (Protest on behalf of the river Jumna, 2011) / 'अनदेखी जमुना' (Andekhi Jumna, 2011):** ये दिल्ली में यमुना नदी में स्थापित स्थल-विशेष कार्य हैं, जो नदी के प्रदूषण और पर्यावरणीय दुर्दशा पर टिप्पणी करते हैं। 'HELP' शब्द को प्लास्टिक की बोतलों और एलईडी रोशनी से बनाया गया है, जो नदी के संवाद करने की अस्वाभाविक क्षमता का संकेत देता है।

वकीफ की कला अक्सर संग्रहालयों और दीर्घाओं के बाहर अप्रत्याशित स्थानों पर प्रदर्शित होती है, जिससे व्यापक दर्शकों के साथ बातचीत होती है और शहरी नियोजन, उपभोक्तावाद और स्थिरता जैसे वैश्विक विषयों पर बहस छिड़ती है।

5.2 फराह मुल्ला

फराह मुल्ला (जन्म 1988), मुंबई में स्थित एक कलाकार, क्यूरेटर और ध्वनि चिकित्सक हैं। उनकी पृष्ठभूमि भूविज्ञान में है, और यह वैज्ञानिक ज्ञान उनके कलात्मक अभ्यास को गहराई से प्रभावित करता है, जो ध्वनि और उसके मानव तंत्रिका विज्ञान और व्यक्तिपरकता पर पड़ने वाले प्रभाव पर केंद्रित है। वह संवादात्मक इंस्टॉलेशन के माध्यम से दर्शक, ध्वनि, पर्यावरण और दृश्य कंपन के बीच संबंधों का पता लगाती हैं।

मुल्ला के काम में अक्सर कैबिनेट, पत्थर, प्लास्टर और कुर्सियों जैसी वस्तुएं शामिल होती हैं, जहाँ संगीत और ध्वनि के सूक्ष्म पहलू केंद्रीय होते हैं। उनकी कृतियाँ दर्शकों से सक्रिय भागीदारी को प्रोत्साहित करती हैं, जहाँ गतिज कार्य दर्शकों की हरकतों से नई ध्वनि संभावनाएँ पैदा करते हैं, जिससे प्रतिभागी सह-निर्माता बन जाते हैं।

प्रमुख कार्य:

- **'सोनिक क्यूरिओसिटीज' (Sonic Curiosities):** ये मूर्तिकला ध्वनि कृतियाँ हैं जो भौतिक स्केचबुक से पत्थर तक माध्यम बदलती हैं। ये "मौन वाद्ययंत्र" हैं जो सक्रिय होने पर ध्वनि के तरल दायरे में बदल जाते हैं, व्यक्तिगत यादें बनाते हैं।
- **'ऑरल मिरर' (Aural Mirror, 2015):** यह एक संवादात्मक ध्वनि स्थापना है जो परिवेशीय ध्वनियों को उठाती है और उन्हें वापस अंतरिक्ष में प्रतिध्वनित करती है, जिससे श्रोता अपने श्रवण वातावरण के बारे में जागरूक होता है। यह ध्वनि को कंपन और प्रकाश में भी परिवर्तित करती है।
- **'क्रॉसटॉक' (Crosstalk, 2019):** गोवा के सेरेन्डिपिटी आर्ट्स फेस्टिवल में प्रदर्शित यह ध्वनि-सक्रिय संवादात्मक कार्य दर्शक, पर्यावरण, ध्वनि और रंग कंपन के बीच अमूर्त लिंक की पड़ताल करता है। यह संवेदी सीमाओं के बीच के क्षेत्र की जांच करता है, सुझाव देता है कि सद्भाव हमारे दिमाग द्वारा बनाया जा सकता है।
- **'द इनविजिबल जेनरेशन' (The Invisible Generation):** इस स्थापना में विभिन्न बोलियों के समाचार पत्रों का उपयोग किया गया है जिन्हें अंदर से प्रकाशित किया गया है, जो इस धारणा पर सवाल उठाती है कि शोर अराजक है और दर्शकों से इसे कई कोणों से जांचने का आग्रह करती है।
- **'डिस्प्लेस्ड' (Displaced):** यह ध्वनि स्थापना दृश्य शोर और समाज में अदृश्य होने के माध्यमों की पड़ताल करती है। यह ट्रेन यात्रा की रिकॉर्डिंग का उपयोग करके एक काल्पनिक दुनिया में एक त्रिभुज बनाती है, जो ध्वनि के स्थान पर और इसकी निरंतर बदलती प्रकृति पर सवाल उठाती है।

मुल्ला का काम विज्ञान और कला के संलयन के माध्यम से मानव धारणा पर ध्वनि के गहरे प्रभाव को उजागर करता है।

5.3 नलिनी मलानी

नलिनी मलानी भारत की शीर्ष-स्तरीय समकालीन नारीवादी कलाकारों में से एक हैं। उनका काम साहित्य, पौराणिक कथाओं और उनके अपने अनुभवों से गहराई से प्रेरित है, विशेष रूप से 1947 के विभाजन के दौरान एक शरणार्थी के रूप में उनके अनुभव से। वह सांस्कृतिक पूर्वाग्रहों और प्रतिमा संबंधी परंपराओं को चुनौती देती हैं, और उनका शहरी व वैश्विक दृष्टिकोण एक सनकी राष्ट्रवाद की निंदा करता है।

मलानी का काम कई दशकों तक फैला हुआ है, 1960 के दशक के अंत में एक चित्रकार के रूप में उनकी शुरुआत से लेकर 1990 के दशक में एक वीडियो और इंस्टॉलेशन कलाकार के रूप में उनके विकास तक। वह अब मल्टीमीडिया, भित्तिचित्रों, इंस्टॉलेशन, प्रोजेक्शन और थिएटर का उपयोग करती हैं।

प्रमुख विषय-वस्तु:

- **नारीवादी परिप्रेक्ष्य:** मलानी का काम महिलाओं के दुखों और अनुभवों पर केंद्रित है, विशेष रूप से सांस्कृतिक संघर्षों और "शाश्वत स्त्रीत्व" की अवधारणा के संदर्भ में। वह "महिला परिप्रेक्ष्य के विश्व-दृष्टि" को गढ़ने का प्रयास करती हैं।

- **पौराणिक कथाओं का पुनर्कथन:** वह सीता और मेडिया जैसे भारतीय और यूरोपीय पौराणिक पात्रों का उपयोग करती हैं, उन्हें अप्रत्याशित संदर्भों में जोड़ती हैं ताकि विश्वासघात, त्याग और प्रतिरोध के सार्वभौमिक विषयों का पता लगाया जा सके।

- **ऐतिहासिक आघात:** उनके काम विभाजन के दौरान महिलाओं पर हुई हिंसा और "दर्द के निर्माण" की पड़ताल करते हैं, जैसा कि समाजशास्त्री वीना दास ने वर्णित किया है।

- **सामाजिक टिप्पणी:** वह अपनी कला के माध्यम से शहरीकरण, उपभोक्तावाद और पर्यावरणीय स्थिरता जैसे वैश्विक विषयों पर प्रकाश डालती हैं।

प्रमुख कार्य:

- **'ग्रिव्ड चाइल्ड' (Grieved Child, 1981):** एक तेल चित्रकला जो एक भारतीय मध्यवर्गीय परिवार में लैंगिक भूमिकाओं और छिपी हुई असहजता को दर्शाती है।

- **'हैमलेट मशीन' (Hamlet Machine, 2000):** उनके मल्टीमीडिया और प्रयोगात्मक रंगमंच में विस्तार का एक उदाहरण।

- **'मदर इंडिया: ट्रांसऐक्शंस इन द कंस्ट्रक्शन ऑफ पेन' (Mother India: Transactions in the Construction of Pain, 2005):** यह एक मल्टी-प्रोजेक्शन वीडियो कार्य है जो महिलाओं के प्रति पितृसत्तात्मक दृष्टिकोण, उन्हें या तो देवी के रूप में आदर्श बनाने या युद्ध के समय में उन्हें लूटे जाने वाले माल के रूप में मानने की पड़ताल करता है। यह पौराणिक कथाओं, साहित्य और व्यक्तिगत अनुभवों को जोड़ता है।

- **'मेमोरी' (Memory, 2009):** यह काम उनके निरंतर अन्वेषण और कथाओं के पुनर्कथन का एक और उदाहरण है।

मलानी की कला पारंपरिक कला रूपों से नए मीडिया इंस्टॉलेशन तक फैली हुई है, जो भारतीय और वैश्विक दोनों संदर्भों में महिला अनुभवों, पहचान और समाज की एक शक्तिशाली आलोचना प्रस्तुत करती है।

6. निष्कर्ष

भारतीय कला में न्यू मीडिया कला का विकास एक परिवर्तनकारी यात्रा रही है, जो प्रौद्योगिकी के प्रारंभिक प्रतिरोध से लेकर उसके वर्तमान अभिन्न अंग तक है। इस क्षेत्र में असीम वकीफ, फराह मुल्ला और नलिनी मलानी जैसे कलाकारों ने न केवल वैश्विक कला मंच पर भारत का प्रतिनिधित्व किया है, बल्कि अपनी अनूठी पृष्ठभूमि और संवेदनशीलता को कलात्मक अभिव्यक्ति के अभिनव रूपों में भी एकीकृत किया है।

न्यू मीडिया कला ने कला को अधिक सुलभ बनाया है, कलाकार-दर्शक बातचीत को लोकतांत्रित किया है, और एक नए सौंदर्यशास्त्र के उद्भव को सक्षम किया है जो पारंपरिक सीमाओं को धुंधला करता है। यह कलाकारों को सामाजिक-सांस्कृतिक मुद्दों, पर्यावरणीय चिंताओं और मानव अनुभव की गहराई से पड़ताल करने के लिए एक शक्तिशाली मंच प्रदान करता है, जो नए मीडिया की अंतःक्रियाशीलता, गैर-रेखीयता और विसर्जन का लाभ उठाता है।

हालांकि, कुछ चुनौतियां बनी हुई हैं, जैसे कलाकार-अनुकूल सॉफ्टवेयर और भाषाओं को विकसित करने की आवश्यकता, जो तकनीकी सीमाओं के बिना कलात्मक सहजता और अपेक्षाओं से मेल खा सकें। कला संस्थानों को डिजिटल प्रौद्योगिकियों की मुख्य शक्तियों में कलाकारों को प्रशिक्षित करने के लिए नेतृत्व करना चाहिए, जिसमें जनरेटिव प्रोग्रामिंग और एल्गोरिदम का विकास शामिल है, उन्हें केवल कंप्यूटर विज्ञान के बजाय कलात्मक संदर्भ में पढ़ाना।

कुल मिलाकर, न्यू मीडिया कला समकालीन भारतीय कला का उज्ज्वल भविष्य है। यह कला और प्रौद्योगिकी के बीच एक जटिल और गतिशील संबंध को दर्शाता है, एक नई कलात्मक भाषा को जन्म देता है जो बहु-आयामी बातचीत की अनुमति देती है और दुनिया के लिए एक नया दृष्टिकोण प्रस्तुत करती है। जैसे-जैसे प्रौद्योगिकी आगे बढ़ती रहेगी, न्यू मीडिया कला की संभावनाएं अंतहीन होती जाएंगी, जिससे भारतीय कला परिदृश्य को नई ऊंचाइयों पर ले जाया जाएगा और वैश्विक कला में इसकी प्रासंगिकता सुनिश्चित होगी।

संदर्भ

1. FARAH MULLA - Space118. (2016, June 8). Retrieved from https://www.space118.com/artist/farah-mulla/
2. Fernandes, K. (2012, September 23). Is new media art a fad? Retrieved from https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/spotlight/is-new-media-art-a-fad/articleshow/16513893.cms
3. Found Object. (2022). Retrieved from https://www.moma.org/collection/terms/found-object
4. H. (2016, October 5). Asim Waqif. Retrieved from https://asianartnewspaper.com/asim-waqif/
5. Hazari, S. (2022, December 16). How is technology impacting art creation in 2022? Retrieved from https://www.lcca.org.uk/blog/graphic-design/how-is-technology-impacting-art-creation-in-2022/
6. Hope, C., Ryan, J. C. (2014). Digital Arts: An Introduction to New Media. United Kingdom: Bloomsbury Publishing.
7. Nalini Malani -Video. (n.d.). Retrieved from https://www.nalinimalani.com/video/motherindia.htm

8. Shah, G. R. (2012b, December 5). Indian Artist Looks to Bring Works to the Everyman. The New York Times. https://www.nytimes.com/2012/12/06/arts/06iht-rartwaqif06.html

9. Sinha, G. (2010). *Art and Visual Culture in India, 1857-2007*. India: Marg Publications.

10. An introduction to Generative Art: what it is, and how you make it. (2018, September 26). Retrieved from https://www.freecodecamp.org/news/an-introduction-to-generative-art-what-it-is-and-how-you-make-it-b0b363b50a70/

11. Welcome to the Serendipity Arts Festival 2019. (2019, December 4). Retrieved from https://www.goa.me/post/welcome-to-the-serendipity-arts-festival-2019

12. asimwaqif.com. (n.d.). Retrieved from https://asimwaqif.com/filter/bamboo/Bamsera-Bamsi

13. https://www.nalinimalani.com/pop_up/shades_01.html

14. https://volte.art/artists/33-nalini-malani/works/78-nalini-malani-hamlet-machine-2000/

15. https://museum-week.org/magazine/2021/11/11/5-questions-for-installation-artist-asim-waqif/

16. http://asimwaqif.com/HELP-Jumna-s-protest

17. https://farahmulla.wixsite.com/farah-mulla-/artists